

ALCAZAR

Componenti del gioco

1 plancia di gioco (con 72 caselle (spazi) e una pista del valore dei castelli da 1 a 50)
5 sommari delle regole di Alcazar,
1 supplemento e 1 regolamento
72 carte costruzione (con i numeri 1 - 72)
20 carte torre (costruire verso l'alto dove possibile)
10 Grandi (= nobili in 5 colori, 2 per giocatore)
30 Baroni (= nobili in 5 colori, 6 per giocatore)
84 pezzi di costruzione (costruiti con le carte torre e costruzione)
20 ponti (aumentano il valore del castello)
8 blasoni (per contrassegnare il valore del castello sulla pista di valore dei castelli)
8 bandiere del castello (contrassegnano ogni castello sulla plancia di gioco)
Soldi ('reali'): 32x 1, 20x 5, 33x 10, 20x 50, 20x 100

Preparazione del gioco (riferirsi all'illustrazione sul supplemento)

- La plancia di gioco è messo al centro del tavolo.
- Al lato della plancia vengono messi: tutte e 84 i pezzi di costruzione, i 20 ponti, gli 8 blasoni e le 8 bandiere.
- Le 72 carte costruzione si mescolano coperte e vengono distribuite come segue:
 - Ogni giocatore riceve 10 carte costruzione, che sono mantenute segrete.
 - Altre 6 carte costruzione sono messe scoperte sulla plancia di gioco (vedi il supplemento).
 - Le carte costruzione restanti sono messe insieme in un mazzo coperto sulla plancia di gioco (vedi il supplemento).
 - Tutte le 20 carte torre sono messe insieme in un mazzo sulla plancia di gioco (vedi il supplemento)
 - Ogni giocatore sceglie un colore e riceve: 2 Grandi, 6 Baroni, 40 reali di capitale iniziale e 1 sommario delle regole di Alcazar.
 - Un giocatore assume la direzione della banca ed amministra i soldi del gioco.

Scopo del gioco

Il re vuole un castello potente e splendido, con le costruzioni più grandi e migliori che il più grande castello possa avere. Assegna il compito alle famiglie nobili del paese, di costruire i castelli lussuosi con altissime volte. Il re andrà nel castello più bello e più grande. Questo diverrà il suo nuovo Alcazar! Chiunque avrà contribuito maggiormente a questo magnifico Alcazar, riceverà una ricompensa reale ed il titolo di 'El Grande de España'!

I giocatori rappresentano queste famiglie nobili ed usano i loro membri per costruire i castelli. Per ogni costruzione aggiunta ad un castello ricevono denaro (reali) dal re, che reinvestono, per potere comprare i permessi di costruzione ed i ponti e portare i loro nobili sulle più alte posizioni dei castelli. Benchè i giocatori innalzano insieme gli otto castelli, rimangono in concorrenza; perchè alla fine del gioco il giocatore i cui i nobili hanno raggiunto i livelli più alti dei castelli vince la partita.

Per realizzare questo obiettivo, ricevete dal re le vostre prime 10 carte costruzione, che permettono di costruire in posizioni particolari. Potete acquistare ulteriori carte costruzione. Con queste carte costruzione, potete costruire palazzi e castelli per progredire nel gioco. Con l'uso delle carte torre, che dovete acquistare prima di poterle usare, potete costruire verso l'alto su palazzi e castelli. Il valore di un palazzo o di un castello dipende dalla relativa estensione, altezza e dai relativi ponti. Dai palazzi e dai castelli appartenenti al re, i giocatori ricevono dallo stesso reali ogni volta che costruiscono. Tuttavia, disporre Grandi e Baroni sui palazzi e sui castelli costerà denaro del giocatore. I soldi da pagare aumentano con il valore del palazzo o del castello. Di conseguenza, dovrete usare subito i vostri nobili, mentre il valore del castello è ancora basso!

Quale sono castelli e quale sono i palazzi? Un castello possiede una bandiera del castello ed ha un valore del castello (CV) almeno di 5 reali. Il valore di un castello è contrassegnato dal blasone del castello sulla pista del valore dei castelli. Durante la fondazione, tre pezzi devono poggiare direttamente sulla plancia di gioco (primo livello), e un nuovo pezzo di costruzione sul secondo livello.

Un palazzo consiste nella costruzione di un solo pezzo e non possiede nè la bandierina del castello nè il blasone. Ci possono essere molti palazzi in gioco. Per semplicità, anche il valore di un palazzo è denominato valore del castello (CV).

Quando un palazzo raggiunge il CV 5, si trasforma in un castello. Riceve quindi il blasone e la bandiera del castello. Se tutti i blasoni e le bandiere del castello sono già assegnati ai castelli, la bandiera non viene assegnata fino a che non ce ne sia una disponibile. Se parecchi palazzi si trasformano in castelli, il giocatore di turno decide quale castello riceve la bandiera.

Come il valore di un castello o di un palazzo viene determinato? I pezzi di costruzione che posano direttamente sulla plancia di gioco hanno il valore 1. I pezzi, che sono costruiti su altri pezzi o ponti, hanno valore 2; l'altezza non fa differenza. Nella seguente illustrazione il palazzo ha un valore 1 ed il castello ha un valore 5 (3 x valore 1 + 1 x valore 2). Il valore di un castello può essere letto sempre guardando la posizione del blasone sulla pista del valore dei castelli. Il valore di un palazzo deve essere determinato sommando il valore dei pezzi della costruzione. Mentre il gioco procede, i ponti sono costruiti (vedi il P. 6, il capitolo E). Un ponte aumenta il valore di un palazzo/castello fino a '3 volte il livello', in cui il ponte è costruito. Se un ponte è costruito così nel secondo livello, avrà valore 6 (3 x 2), nel terzo livello un ponte avrà valore 9 (3 x 3) ecc.

Come si gioca

Ogni giocatore, durante il suo turno, seleziona solo uno delle seguenti due azioni e la esegue. In seguito il suo turno finisce ed il giocatore a sinistra continua il gioco.

AZIONE 1: COMPRARE UNA CARTA COSTRUZIONE O UNA CARTA TORRE.

Il possesso di queste carte permette al giocatore di costruire. Una carta costruzione costa 5 reali. Una carta torre costa 10 reali.

- Ogni carta costruzione riporta un numero, che si riferisce ad uno spazio sulla plancia di gioco. Un giocatore che compra una carta costruzione, paga 5 reali alla banca e prende una delle carte scoperte, o la carta superiore del mazzo coperto. Se una carta scoperta viene presa, deve essere rimpiazzata immediatamente con la carta in cima al mazzo coperto, di modo che ci siano sempre 6 carte scoperte (negli spazi presenti sul lato della plancia). I giocatori costruttori edificheranno principalmente con queste carte direttamente sulla plancia di gioco (primo livello).
- Un giocatore che compra una carta torre, deve pagare 10 reali alla banca e prendere la carta in cima al mazzo torri - finchè ne restano. Con tale carta, i castelli ed i palazzi possono essere costruiti verso l'alto (dal secondo - quinto livello), senza riguardo ai numeri sugli spazi costruzione.

AZIONE 2: COSTRUIRE

Un giocatore giocando una carta può fare una delle seguenti azioni di costruzione (A ad E):

A. Costruire un castello

B. Costruire un palazzo

C. Ampliare un castello o un palazzo con una carta costruzione

D. Ampliare un castello o un palazzo con una carta torre

E. Costruire un ponte

Importante: Dopo la costruzione, nè un palazzo nè un castello è di proprietà di un giocatore specifico. Ogni giocatore può attivarsi in ogni palazzo e in ogni castello.

A) COSTRUIRE UN CASTELLO

A1) Costruzione

Le condizioni per costruire sono:

- La distanza da tutti i castelli già presenti deve essere almeno 3 spazi vuoti e da un palazzo presente di almeno 1 spazio vuoto.
- Per costruire un castello, una bandierina del castello ed il relativo blasone devono essere disponibili. Se non è così, i giocatori devono attendere fino a che altri due castelli siano uniti e una bandiera ed il blasone ritornino disponibili.

Sequenza di costruzione:

- Giocare una carta costruzione. La carta costruzione è messa nel mazzo degli scarti ed è fuori dal gioco.
- Prendere quattro pezzi di costruzione (vedi le illustrazioni). Due pezzi sono impilate sullo spazio indicato dalla carta costruzione. I due pezzi restanti sono disposti sugli spazi a sinistra e/o a destra dello spazio indicato, in modo che tutte e i pezzi siano collegati. Al giocatore non sono richieste le carte costruzione di questi due spazi. *ESEMPIO: Il giocatore gioca la carta '8' ed ha tre modi alternativi per mettere i pezzi parti sulla plancia di gioco (vedi le tre illustrazioni in alto a destra).*
- Il giocatore mette una qualunque bandiera disponibile sul pezzo di costruzione più alto del castello. Il blasone collegato è posto sullo spazio della pista del valore dei castelli sulla casella del valore corrispondente. Della sola costruzione, è sempre lo spazio 5.
- Incassare il Reddito: Il giocatore riceve il CV corrente pagato dalla banca. Nel caso di sola costruzione è sempre 5 reali.

A2) Posizionare Un Nobile (Azione Volontaria)

Posizionare i nobili sui castelli/palazzi è una scelta. *Nota: Poiché vince il giocatore i cui nobili occupano le più alte posizioni sui castelli/palazzi, i giocatori non dovrebbero attendere troppo per disporli, essendo inizialmente i costi di posizionamento più bassi.*

Nel posizionare un nobile, le seguenti regole devono essere considerate:

- I nobili possono essere posti soltanto sui pezzi costruite nello stesso turno.
- Dopo la costruzione del castello, uno o due nobili possono essere disposti in qualunque dei tre spazi costruiti.
- Con tutte le altre azioni di costruzione, come costruire un palazzo, ampliare un palazzo o un castello, o costruire un ponte, soltanto un singolo nobile può essere disposto.
- La collocazione dei nobili costa: per un Barone deve essere pagato il CV corrente, per un Grande deve essere pagato il doppio del CV corrente.
- Soltanto un nobile può esserci su ogni pezzo di costruzione (spazio).
- In un castello o in un più grande palazzo, i nobili possono appartenere a giocatori differenti.

B) COSTRUIRE UN PALAZZO.

B1) Costruzione.

Un giocatore che costruisce un palazzo gioca una carta costruzione (che è posta nel mazzo degli scarti). In seguito prende un pezzo della costruzione dalla riserva e lo mette sullo spazio della plancia di gioco, che mostra lo stesso numero della carta costruzione giocata.

- La costruzione è possibile solo se c'è almeno uno spazio libero fra un palazzo e le costruzioni vicine (non importa se un castello o un palazzo).
- Incassare il Reddito: Il giocatore prende il CV corrente in reali dalla banca: un palazzo appena costruito (un pezzo della costruzione al primo livello) ha un valore di 1 reale.

B2) Posizionare un nobile (azione volontaria).

Il giocatore può porre ulteriormente un nobile. Vedi la pagina 3: Sezioni A2.

C) AMPLIARE UN CASTELLO O UN PALAZZO CON UNA CARTA COSTRUZIONE.

Un palazzo o un castello esistente può essere ampliato da qualunque giocatore. Questo ampliamento è economicamente utile, perché il giocatore riceve il CV corrente in reali dopo la costruzione dell'espansione.

- Giocare una carta costruzione con il numero di uno spazio libero, adiacente ad un palazzo/castello e scartala.
- Porre il pezzo della costruzione sullo spazio indicato dalla carta costruzione.

- Avanzare il blasone del castello di 1 spazio sulla pista del valore dei castelli (CV aumenta di 1). Questa azione non è presente con l'ampliamento di un palazzo, poiché i palazzi non hanno blasoni.
- Incassare il Reddito: Il giocatore riceve il CV corrente in reali dalla banca. Con un palazzo, il CV deve essere calcolato ogni volta.
- Posizionare un nobile: Il giocatore può porre ulteriormente un nobile. Vedi il P. 3: Sezioni a2. Importante: Con l'ampliamento, i requisiti di distanza minima dai castelli/palazzi vicini non devono essere osservati. Quindi, i castelli e/o i palazzi vicini possono svilupparsi insieme! Vedi il P. 7: "Unioni".

Caso speciale: Costruzione verso l'alto con una carta costruzione.

- Se una carta costruzione viene giocata, e su quello spazio esiste già una costruzione o un ponte (vedi il P. 6: "La costruzione di un ponte"), allora il nuovo pezzo di costruzione è posto sopra.
- Costruire verso l'alto con una carta costruzione, non ha limiti superiori (diversamente dal limite del Livello 5 con le carte torre - vedi sotto).
- Se un proprio nobile si trova tale spazio, il pezzo di costruzione è messo sotto il nobile. Se il nobile dell'avversario si trova tale spazio, è rimosso e restituito al proprietario. Vedi il P. 8: "Rimozione dei nobili".
- Il blasone del castello è spostato secondo l'aumento del valore. Con la costruzione verso l'alto, il valore del castello aumenta sempre di 2, qualunque sia l'altezza del pezzo di costruzione usato.
- Incassare il Reddito: Il giocatore riceve il CV corrente in reali dalla banca.
- Se il proprio nobile non è già sullo spazio su cui il pezzo di costruzione viene messo, il giocatore può porre un nobile sul pezzo appena messo (vedi il P. 3: sezioni a2) oppure spostarvi un nobile preesistente (vedi il P. 8: "Movimenti dei Nobili").

D) AMPLIARE UN CASTELLO O UN PALAZZO CON UNA CARTA TORRE.

Le carte torre non presentano numeri. Possono quindi essere usate a volontà, a partire dal secondo livello (quindi mai direttamente sulla plancia di gioco). Una carta torre può essere usata per costruire verso l'alto fino al quinto livello massimo. Il sesto livello può essere sviluppato soltanto con una carta costruzione.

Nota: Una carta torre può essere usata soltanto per i due seguenti motivi:

- per portare il proprio nobile sul più alto livello successivo, o
- per preparare la costruzione di un ponte.

D1) Portare Un Nobile Al Sul Più Alto Livello Successivo

- Il giocatore gioca una carta torre (che è posta sul mazzo degli scarti) e dispone un pezzo della costruzione sotto il proprio nobile.
- In base all'aumento di valore, il blasone viene spostato. L'ampliamento del castello porta un aumento di valore di 2, indipendente dal livello in cui il pezzo di costruzione è posizionato.
- Incassare il Reddito: Il giocatore riceve il CV corrente in reali dalla banca.

D2) Preparare la costruzione di un ponte.

Per poter costruire un ponte, devono essere presenti i due supporti del ponte della stessa altezza, con una distanza di uno spazio l'uno dall'altro. È necessario che uno o entrambi i supporti del ponte siano in possesso del giocatore corrente, cioè occupati da un proprio nobile. Se soltanto un supporto del ponte è in possesso del giocatore, l'altro supporto del ponte deve essere libero; cioè nessun nobile avversario deve esserci sopra. Per fare in modo che i supporti del ponte raggiungano la stessa altezza, una o più carte torre (in più turni) possono essere giocate. Nell'immagine, il giocatore rosso può costruire soltanto sullo spazio '39' usando una carta torre.

Castello del Valore 50: Il valore massimo, che un castello può avere, è 50 reali. Il blasone rimane sullo spazio 50. I castelli con un CV di 50 reali possono essere ampliati ulteriormente, ma senza cambiare il CV. Chiunque realizza tale ampliamento di castello, riceverà 50 reali.

D3) Posizionare un nobile.

Per completare la sua azione il giocatore può porre ulteriormente un nobile sul pezzo di costruzione appena messo. Vedi il P. 3: Sezioni a2. Invece di collocare il nobile, il giocatore può riusare un

nobile dallo stesso castello sul pezzo di costruzione appena messo (vedi il P. 8: "Muovere i nobili"), o scambiare due nobili (vedi il P. 8: "Scambio di nobili").

Importante: Una carta torre può essere usata soltanto per alzare un supporto libero del ponte, se il supporto collegato del ponte dall'altro lato è sia più in alto che in possesso del giocatore corrente. Non è richiesto che il ponte sia costruito successivamente! Considera inoltre gli esempi dettagliati nell'appendice alla fine del regolamento.

E) COSTRUIRE UN PONTE.

La costruzione di un ponte (sempre su 3 spazi) aumenta sostanzialmente il valore del castello. Un ponte può anche essere utilizzato per attraversare le zone su cui non ci sono spazi. Quindi, per esempio, i castelli, che non sono adiacenti possono anche essere uniti.

Un giocatore che costruisce un ponte, effettua le seguenti azioni:

- Il giocatore paga come costo di costruzione 15 reali alla banca.
- Prende un ponte dalla riserva e lo usa immediatamente, secondo le seguenti regole.
- Se la costruzione del ponte conduce ad un'unione, vedi il P. 7: "Unioni,,
- Il giocatore determina il nuovo CV: Il livello su cui il ponte è costruito, deve essere moltiplicato per tre. Un ponte al secondo livello aumenta il valore del castello di 6 reali, sul terzo livello 9 reali ecc.
- Incasso del Reddito: Il giocatore riceve il CV corrente in reali dalla banca.
- Per la costruzione di un ponte non è necessaria alcuna carta torre.

Regole per i nobili:

- I nobili del giocatore sul supporto del ponte sono posti sul ponte (sullo stesso spazio).
- Inoltre, se il suo nobile è sullo spazio centrale sotto il ponte, viene è posto sul ponte.
- Se un nobile avversario è sullo spazio centrale sotto il ponte, viene è rimosso e restituito al relativo proprietario. Vedi il P. 8: "Rimuovere i nobili,,
- Di nuovo, con la costruzione di un ponte, il nobile del giocatore può essere posto su uno dei tre spazi del ponte (vedi il P. 3: Sezioni a2), riusato (vedi il P. 8: "Muovere i nobili") o cambiato di posto (vedi il P. 8: "Scambio dei nobili").

Regole per la costruzione di ponte:

- Il nobile del giocatore deve essere presente almeno su uno dei due supporti del ponte. L'altra colonna non può essere occupata da un nobile avversario.
- Un ponte può essere costruito soltanto su due supporti della stessa altezza, ad una distanza di uno spazio (quindi soltanto dal Livello 2 verso l'alto).
- I due supporti del ponte devono essere più alti di almeno un livello dello spazio nel centro.
- La costruzione di un ponte sopra un ponte già presente nell'esatta stessa posizione non è ammissibile ("ponte sopra ponte").
- Tuttavia, i ponti possono attraversarsi e coincidere. Quindi, uno può utilizzare un ponte, come supporto per un altro ponte.
- Un ponte può anche essere costruito sopra una zona, che non è uno spazio sulla plancia di gioco; per esempio, dallo spazio '7' allo spazio '17'. Se c'è, per esempio, un ponte dallo spazio '17' allo spazio '67', questo può formare una colonna per un altro ponte dallo spazio "6 ". Una tal costruzione di ponte forma solitamente un'unione.

UNIONI

Se un giocatore gioca una carta costruzione con un numero che chiude uno 'spazio di costruzione', o costruisce un ponte, che collega due costruzioni, allora forma un'unione. In primo luogo, vanno osservate le regole per costruzione e/o costruire un ponte. Poi, per l'unione, si aggiungono nuove regole. Le unioni possibili sono fra due castelli, fra un palazzo ed un castello, o fra due palazzi.

Unione fra due castelli:

- Il giocatore costruisce un ponte, o gioca la relativa carta costruzione e pone il pezzo di costruzione sullo spazio di separazione.
- Determina quale castello aumenta il valore con la costruzione del ponte e/o del pezzo di costruzione e sposta il blasone di conseguenza.

- Il castello di maggior valore rimane. Se entrambi i castelli hanno lo stesso valore, il giocatore decide quale castello rimane e quale è assorbito.
- Il blasone del castello di maggior valore avanza del valore del castello assorbito.
- Il blasone e la bandierina del castello assorbito sono rimossi, rimessi nella riserva e sono disponibili per un nuovo uso.
- Incasso del Reddito: Il giocatore, che ha formato l'unione riceve dalla banca il CV corrente in reali del nuovo, castello più grande.
- Tutti i nobili (posseduti e avversari) del castello assorbito rimangono ed ora appartengono al castello più grande.

Unione fra un palazzo e un castello:

- Il giocatore costruisce un ponte o gioca la carta costruzione e pone il pezzo della costruzione sullo spazio di separazione.
- Il pezzo di collegamento (pezzo della costruzione, ponte) appartiene sempre al castello. Il valore del palazzo (deve essere calcolato) si aggiunge al valore del castello (blasoni spostati di conseguenza).
- Le unioni con i palazzi avvengono sempre, anche se il castello già ha raggiunto lo spazio del CV 50. Tuttavia, il blasone rimane al valore 50.
- Incasso del Reddito: Il giocatore che ha formato l'unione, riceve dalla banca il CV corrente in reali del nuovo, castello più grande.
- I nobili, che rimangono sul palazzo, ora appartengono al castello (e chiaramente hanno più valore di prima!).

Un'unione fra due palazzi:

- Il giocatore costruisce un ponte o gioca la carta costruzione e pone il pezzo della costruzione sullo spazio di separazione.
- Incasso del Reddito: Il giocatore, che ha formato l'unione, riceve il CV corrente dalla banca (deve essere determinato sommando insieme i valori delle costruzioni) in reali per il nuovo, palazzo più grande.

Se ci sono nobili sul palazzo, essi rimangono.

- A partire dal valore 5, un palazzo si trasforma in un castello. Il castello riceve una bandiera ed il blasone è posto sul valore corrente della pista del valore dei castelli. Se una bandierina e relativo blasone non sono disponibili, il palazzo più grande rimane un palazzo XL fino a che un'altra unione di castelli non renda disponibile un blasone e una bandiera.
- Unendo due palazzi per mezzo della costruzione di un ponte, si forma un castello, che occorrerà, naturalmente, dotare di blasone e di bandiera disponibili.

Ritiro dei nobili (azione volontaria)

Ogni giocatore può usare un'azione supplementare per ritirare un nobile, durante il suo turno. Questa deve essere la prima azione del suo turno. Ciò può essere utile se un giocatore necessita urgentemente di soldi, o se vede migliori prospettive per il suo nobile in un altro castello e/o palazzo. Un giocatore che ritira uno dei suoi nobili, lo mette nuovamente nella sua riserva. Il giocatore riceve un rimborso dalla banca; per un Barone il CV in reali e per un Grande il CV doppio in reali.

Spostare i Nobili.

Invece di usare un nuovo nobile, un giocatore può spostarne uno gratis dal castello/palazzo in cui il nobile è presente. Il nobile è spostato sul pezzo di costruzione e/o sul ponte appena costruito. Muoversi verso altri castelli/palazzi non è consentito.

Scambio di nobili.

Invece di usare un nuovo nobile, un giocatore può gratis scambiare di posto due suoi nobili nello stesso palazzo/castello. Lo scambio è utile per spostare un Grande ad un livello maggiore.

Eliminazione dei nobili.

I nobili avversari sono rimossi soltanto nei seguenti due casi, se dopo la costruzione:

- un nobile avversario è sullo spazio (vedi il P. 4: 'Caso speciale: Costruzione verso l'alto con una carta costruzione'.
- nel costruire un ponte, un nobile avversario si trova nello spazio centrale del ponte.

Se un nobile (avversario) è rimosso, ritorna nella riserva del suo proprietario. Il proprietario del nobile è rimborsato dalla banca. Riceve l'importo che avrebbe ricevuto se avuto ritirato volontariamente il suo nobile prima dell'aumento del CV; cioè prima il nobile è rimosso e il giocatore rimborsato, poi si costruisce il pezzo di costruzione e/o il ponte e solo allora il CV è aumentato. Per i valori del rimborso, vedi 'ritiro dei nobili' sopra.

Azione di passare in emergenza:

Un giocatore deve compiere una azione (comprare una carta o costruire). Se un giocatore non ha carte, e se non ha soldi sufficienti per comprare una carta, deve ritirare uno dei suoi nobili ed usare il rimborso per comprare una carta. Se un giocatore non ha carte e non ci sono carte disponibili per l'acquisto, deve passare e non prende parte ulteriore al gioco. Partecipa soltanto al calcolo del punteggio finale! Per evitare questa situazione, un giocatore dovrebbe guardare le carte costruzione e torre per accertarsi di poter comprare le carte prima che la scorta sia esaurita. Un giocatore, che dovrebbe normalmente passare può costruire un ponte, se questo è possibile ed il giocatore lo desidera.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina, dopo che viene edificato l'ultimo pezzo di costruzione o l'ultimo ponte. Il giocatore attivo completa il suo turno. Immediatamente dopo, avviene il conteggio: Ogni giocatore riceve i punti per i suoi nobili sul plancia di gioco.

Il livello su cui il nobile si trova è importante:

- un Grande guadagna punti pari al doppio del livello in cui si trova.
- un Barone guadagna punti equivalenti al livello in cui si trova.

Esempio: Un Grande al quinto livello ottiene 10 punti vittoria, un Barone al quarto livello ottiene 4 punti vittoria.

Successivamente, ogni giocatore conta i suoi soldi restanti. Un giocatore riceve 1 punto vittoria ogni 50 reali. Il giocatore con più punti vince il gioco.

Determinazione dei punti di vittoria: Ogni giocatore al suo turno prende uno suo Grande dalla plancia e lo posiziona sulla casella del suo valore sulla pista del valore dei castelli. In seguito rimuove, uno alla volta, tutti i suoi nobili dalla plancia e muove il suo Grande del punteggio corrispondente sulla pista. Per finire, ogni giocatore conta i suoi soldi; ogni 50 reali riceve un punto. Il Grande sulla pista del valore dei castelli è mosso di conseguenza. Il vincitore è il giocatore il cui Grande è più avanti sulla pista. La parità viene superata a favore del giocatore, che possiede più soldi (dopo il pagamento dei punti vittoria, naturalmente).